

Atelier de Simulation de Projet

(Deux jours / Réf. PMST00.00)

Pour former des pilotes, on utilise un simulateur de vol, et pour former les chefs de projet, on utilise un simulateur de projet

Voir le [clip vidéo](#) d'un atelier de **simulation de projet** →

Caractéristiques

Il s'agit d'un cours de formation destiné aux entreprises et aux autres organisations, privées ou publiques. La formation se déroule sous forme de séminaire, habituellement chez l'organisation cliente ou dans un local approprié.

L'atelier de simulation de projet vous permet d'être confronté, en quelques heures seulement, aux situations et aux problèmes que l'on rencontre dans chaque projet. Grâce à SimulTrain, les participants **voient immédiatement les conséquences de leurs décisions** et peuvent **suivre l'évolution des coûts, des délais, de la qualité, mais aussi des facteurs humains**. L'atelier standard s'étend sur une journée qui peut être combinée avec une journée additionnelle d'approfondissement. Les participants travaillent en groupes de 3-4 personnes.

A ce jour, SimulTrain a été employé dans 26 pays et a contribué à la formation de plus de 45.000 chefs de projet.

Dix bonnes raisons pour un atelier TenStep de simulation de projet avec SimulTrain® →

SIMULTRAIN

Cette formation utilise SimulTrain, le logiciel interactif pour la simulation de projets de la compagnie STS (www.STS.ch)

SimulTrain est un simulateur de gestion de projet qui permet d'intégrer, en un tout cohérent, l'ensemble des facteurs du management de projet : coûts, délais, qualité, fonctionnalité et facteurs humains.

Il se prête particulièrement bien, à la fin d'un cours de management de projet, à la mise en pratique de l'ensemble des savoirs acquis.

Les objectifs pédagogiques

A la fin de la simulation, les participants seront en mesure de :

- planifier les ressources dans un projet;
- utiliser les outils de gestion de projet;
- piloter le déroulement d'un projet;
- prendre des décisions en équipe, et également sous stress;
- réagir de manière appropriée dans les situations typiques de la gestion de projet.

La méthode d'apprentissage

La formation se fait en petits groupes. Face au simulateur, le groupe est confronté à des situations très diverses, exigeant le plus souvent des décisions rapides. Les participants apprennent donc à travailler et à décider en équipe.

Comment fonctionne SimulTrain?

La formation se fait par groupes de quatre personnes lors de deux sessions de trois à quatre heures chacune. Chaque groupe dispose d'un ordinateur sur lequel est installé le programme de simulation.

Devant le simulateur, le groupe travaille sur le déroulement et la réalisation d'un projet d'une certaine importance. Il est confronté à de nombreuses situations exigeant une prise de décision rapide, et doit tenir compte de tous les paramètres du projet: les coûts, les délais, mais également l'ensemble des facteurs humains.

Le simulateur est multimédia: les participants reçoivent de nombreux appels téléphoniques, des e-mails, des messages vocaux, et se trouvent plongés dans l'ambiance réelle d'un projet.

Mode d'utilisation

Les participants travaillent en groupes de 3-4 personnes, et, si possible tous dans une même salle. Un animateur peut s'occuper de 8 à 10 groupes, dans une salle.

L'animateur intervient peu durant la simulation; il est plus actif durant le débriefing.

L'animateur doit avoir suivi, au préalable, un cours



La simulation de projet, un apprentissage en groupe

Le feedback et les conséquences des différentes décisions sont immédiatement visibles. Les aspects humains tels que la motivation, l'esprit d'équipe et la communication sont particulièrement bien intégrés.

A la fin de la simulation, les participants font eux-mêmes, en groupe, le bilan des erreurs qu'ils ont commises et notent les leçons qu'ils en ont tirées.

Les pré-requis

La simulation exige relativement peu de pré-requis. Ce qui est recommandé: un savoir général sur le management de projet et sur le déroulement des projets, ainsi que la connaissance du diagramme de Gantt et du réseau logique.

de "Train-the-Trainer" d'une journée, afin de maîtriser parfaitement l'outil de simulation.

Le matériel informatique nécessaire: un ordinateur – de préférence portable – pour chaque groupe, avec un haut-parleur externe.

Déroulement

La durée normale d'une formation avec SimulTrain est de deux sessions d'une durée de 3-4 heures chacune.

Introduction 30'	Rapports 30'
Simulation Période 1 2h30'	Simulation Période 2 2h
Débriefing Bilan 30'-60'	Débriefing Bilan 30'-60'
Session 1 : 3-4 heures	Session 2 : 3-4 heures

Dans ce jeu de simulation, vous êtes le chef d'un projet et vous devez tout faire pour mener ce projet à terme, en respectant les délais et le budget.

Votre rôle

En tant que chef de projet, vos tâches principales consistent à :

- élaborer une **planification des activités** à accomplir pour ce;
- **constituer votre équipe** et engager au bon moment les collaborateurs ayant les qualifications requises;
- **indiquer à chacun la (les) activité(s)** qu'il doit réaliser;
- prendre les **décisions adéquates** en cas de difficulté, de dépassement de délai ou de budget;
- veiller à **sauvegarder le moral** de l'équipe.

Décider !

Durant le projet, des événements vont survenir, qui exigeront une prise de décision rapide: plusieurs options seront à disposition, vous devez en choisir une.

Chaque décision aura des effets importants sur les acteurs du projet et sur le déroulement du projet lui-même.

Ci-dessous les principales fonctionnalités de l'interface :

Indice de performance: OK si égal ou supérieur à 100%

Pour allouer les ressources

Activités du projet

Menu d'aide et FAQ

Graphiques et rapports

11.00 h
Mardi
Semaine 2

Equipe Activités Rapports Help

Retour vers le bureau

Vers le Gantt des activités

Vers le Gantt des ressources

Vers le réseau logique

Contrôle du son

Pour démarrer la simulation

Bureau

Diagramme de Gantt

Ressources

Réseau Logique

Coûts 102 %

Délais 100 %

Qualité 99 %

Motivation 100 %

Votre conseiller personnel

Pour lire les e-mails

Pour fixer les séances
Pour répondre quand il sonne

Pour prendre une décision lorsqu'une situation ou un problème survient

Voir le [clip vidéo](#) d'un atelier de **simulation de projet** →